PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

#18
NOV
2013

CC
BY NC ND

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

ANÁLISE: PUPPETEER (PS3)

BLAST FROM THE PAST: CRASH TEAM RACING (PS)

Pisa Fundo!

Mesmo com o PS4 fazendo seus competidores comerem poeira, o PS3 ainda tem o tanque cheio para para os fãs de uma boa corrida. O aguardadíssimo Gran Turismo 6 está prestes a estacionar no console da Sony,e nós apuramos tudo o que nos deixa muito ansiosos para isso. Além do Stage Select do famoso circuito Suzuka, apaixonados por uma corrida mais descontraída irão adorar o que trouxemos sobre Crash Team Racing e Little Big Planet Karting. Confira ainda as Análises dos últimos sucesso para PS3: Rayman Legends e Puppeteer! Segure bem no volante e boa leitura!. **– Rafael Neves**

03 HQ BLAST **Acelera que a Vida Real ta Vindo aí!**

29 ANÁLISE **LittleBigPlanet Karting (PS3)**

04 STAGE SELECT **Suzuka Circuit**

35 DISCUSSÃO **Jogos Usados São Um Problema?**

08 BLAST FROM THE PAST **Crash Team Racing (PSone)**

MAIS ONLINE!

BLAST FROM THE PAST **Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)**

12 PRÉVIA **Gran Turismo 6 (PS3)**

PRÉVIA **LittleBigPlanet HUB (PS3)**

19 ANÁLISE **Rayman Legends (PS3)**

DISCUSSÃO **Uma Nova Geração de Games é Necessária?**

24 ANÁLISE **Puppeter (PS3)**

HANDS ON **Driveclub (PS4)**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Giancarlo Silva
Gabriel Gonçalves
Thomas Schulze
Rafael Neves
Gabriel Vlatkovic
Alberto Canen
Danilo Passos

REVISÃO

Alberto Canen
Vitor Tibério
Bruno Nominato
Leonardo Nazareth

DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine
Lucas Paes
David Vieira
Ítalo Lourenço
Tiffany B. Silva
Ricardo Ronda

CAPA

Douglas Fernandes

Acelera que a vida real tá vindo aí! *por* ***Sybellyus Paiva***

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

por **Giancarlo Silva**

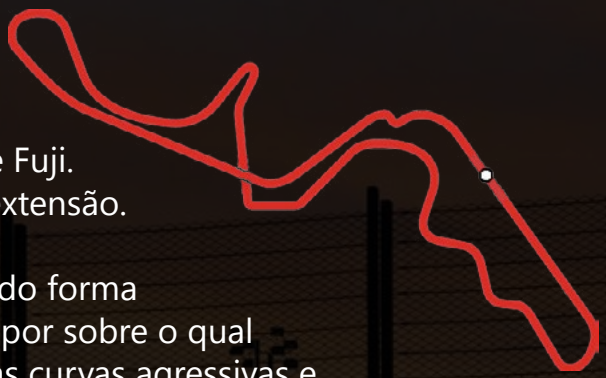
Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Agatha Christine

Stage Select: Conheça o circuito de Suzuka, uma das mais tradicionais e desafiadoras pistas de corrida dos videogames

Fórmula 1 é uma das competições mais clássicas do esporte moderno. Com um forte apelo mundial graças às suas numerosas pistas localizadas em diversos países do mundo, a categoria mais importante do automobilismo possui um lugar de destaque e de respeito na história dos videogames.

Boa parte da magia que torna a Formula 1 tão fascinante não está apenas na velocidade e agilidade dos seus pilotos, mas também nos autódromos que servem de palco para as eletrizantes corridas anuais. Uma dessas pistas se situa no Japão e prima pela complexidade e alto desafio para ser superada. Estamos falando, é claro, do Circuito de Suzuka.

Características e competições



O Suzuka International Racing Course se localiza próximo à cidade homônima, no Japão, e é uma das sedes da Formula 1 desde 1987 até hoje, exceto nos anos de 2007 e 2008, quando deu lugar ao Circuito de Fuji. Possui um total de 17 curvas e 5.807 quilômetros de extensão.

É a única das atuais 20 pistas da Formula 1 cujo traçado forma uma espécie de "oito", tendo por essa razão um túnel por sobre o qual os pilotos atravessam a pista, fazendo uma ponte. Suas curvas agressivas e seu traçado mais técnico fazem de Suzuka um dos circuitos mais desafiadores da Formula 1 e de qualquer outro evento automobilístico do qual faça parte.

Além da Formula 1, o Circuito de Suzuka também abriga muitos outros eventos todos os anos. Alguns exemplos incluem as 8 Horas de Suzuka, competição de motociclismo existente desde 1978 e que ocorre todos os anos até hoje, além é claro da Moto GP: praticamente a "Formula 1" das corridas de motos. Os pilotos da NASCAR também tiveram um gostinho do desafio dessa pista japonesa durante o NASCAR Thunder 100 e os 1000km de Suzuka são um teste de resistência feroz para os competidores do campeonato Super GT.

A famigerada 130R

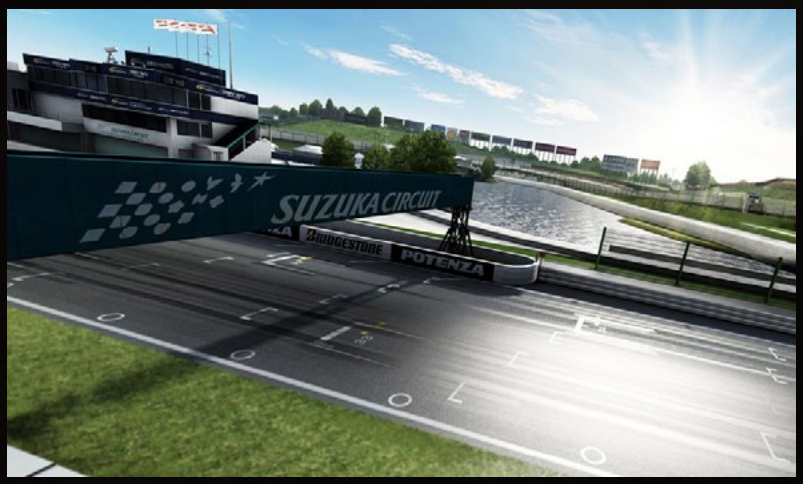
Uma pista de traçado tão hostil não poderia entrar para a história das corridas sem uma boa coleção de incidentes em seu currículo, não é verdade? Diversos pilotos já terminaram suas corridas da pior maneira em um trecho da pista conhecido pelo apelido de 130R. Esse nome é dado a uma curva aberta com um raio de 130 metros, localizada próximo à saída do túnel.

Por ser uma curva extremamente rápida, ela tem uma alta propensão a acidentes, como o de Allan McNish, piloto da Toyota que bateu fortíssimo contra uma das muretas de proteção próximas a essa curva, em uma corrida no ano de 2002. Felizmente McNish escapou sem lesões graves, mas seu carro virou paçoca.

Outro grande acidente envolveu o piloto da Moto GP Daijiro Kato, em uma competição em 2003. Apesar das modificações feitas pelos responsáveis por Suzuka para aumentar a segurança no trecho da 130R (uma nova chicane e a divisão da curva de 130 metros de raio em duas outras curvas, uma com raio de 85 metros e outra de 340 metros), infelizmente Daijiro não conseguiu evitar uma colisão fatal em alta velocidade contra um dos muros de proteção.

Suzuka nos games

O Circuito de Suzuka é extremamente importante para o automobilismo esportivo e com certeza não deixaria de ser lembrado pela indústria dos games, não é verdade? Além de estar presente em praticamente todos os games licenciados de Formula 1 até hoje, Suzuka também marca presença em diversos outros games de corrida de plataformas variadas, oferecendo um desafio formidável aos pilotos virtuais.



Confira abaixo uma listinha com alguns games que trouxeram Suzuka para as telas de TV e dos Arcades do mundo todo:

- Pole Position II (Arcade - Namco - 1983)
- Suzuka 8 hours (SNES - Namco - 1993)
- Final Lap (Arcade - Namco - 1987)
- F355 Challenge (Arcade/Dreamcast/PlayStation 2 - SEGA - 2002)
- Forza Motorsport 2 (Xbox 360 - Turn 10 - 2007)
- Forza Motorsport 3 (Xbox 360 - Turn 10 - 2009)
- Forza Motorsport 4 (Xbox 360 - Turn 10 - 2011)
- Gran Turismo 4 (PlayStation 2 - Polyphony Digital - 2005)
- Gran Turismo 5 Prologue (PlayStation 3 - Polyphony Digital - 2008)
- Gran Turismo 5 (PlayStation 3 - Polyphony Digital - 2010)
- R: Racing Evolution (GameCube/Xbox/PlayStation 2 - Namco - 2004)
- Shift 2 Unleashed (PC/PlayStation 3/Xbox 360/iOS - Slightly Mad Studios e Electronic Arts - 2011)
- Tourist Trophy (PlayStation 2 - Polyphony Digital - 2006)
- Auto Modellista (GameCube/Xbox/PlayStation 2 - Capcom - 2004)
- NASCAR 98 (PlayStation - Electronic Arts - 1997)

Velocidade, agilidade e prudência

O Circuito de Suzuka é um verdadeiro prodígio da engenharia e do automobilismo. Seu traçado singular e suas perigosas curvas fazem com que pilotar nessa pista não seja para qualquer um, deixando até mesmo os mais experientes pilotos mais cautelosos. Este é um excelente exemplo de circuito de corrida que merece respeito, tanto nas pistas reais quanto nas virtuais.

por **Gabriel Gonçalves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Lucas Paes

Pegue seu Kart e entre na corrida mais maluca de todas em Crash Team Racing (PS1)

Ter tido um PlayStation e nunca ter jogado Crash Bandicoot seria como ter tido um Super Nintendo e nunca ter jogado Super Mario World. Ok, a comparação não tem exatamente a mesma escala, mas de fato o simpático personagem (originalmente) da Naughty Dog, hoje reconhecida por outros grandes títulos como o épico The Last of Us (PS3), cativou muita gente e marcou presença em clássicos do primeiro console da Sony. O último título da série a ser desenvolvido pela Naughty Dog não seguia um estilo plataforma, como haviam sido feitos os games anteriores. Em Crash Team Racing (ou simplesmente CTR) Crash e toda sua turma pegam os seus karts e fazem disputas de corrida. E no fim, quem ganha em diversão é o jogador.

Algumas mudanças na pista

Crash Team Racing teve um desenvolvimento bastante tranquilo, que começou logo após o lançamento do segundo jogo da série, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back. Como o período de produção foi o mesmo de Crash Bandicoot 3: Warped, e como o terceiro game da série em estilo plataforma foi lançado antes do título de corrida, CTR acabou pegando alguns elementos emprestados de Warped.

Para começar, o vilão do jogo, Nitros Oxide, era originalmente um cientista maluco como o Dr. Cortex. Ele foi mudado mais tarde para ser um alienígena para preservar um pouco o sentimento de "aventura galática" que o terceiro título da série havia instituído. Outro ponto interessante é que os personagens Pura e Polar (os mascotes do Crash) foram programados para estarem juntos no mesmo kart, mas por causa das limitações do PlayStation, isso não foi possível. Aliás, os desenvolvedores disseram que a arquitetura do console limitou muito várias ideias do jogo. Mesmo assim, Crash Team Racing continua sendo um dos melhores games do gênero.

O Mario Kart da Sony

É impossível não notar as semelhanças entre CTR e o título de corrida do bigodudo italiano. A dinâmica das pistas e os efeitos de alguns power-ups são muito parecidos. No entanto, o jogo de Crash carrega uma personalidade própria, que é bem diferente de qualquer Mario Kart.

PS playstationblast.com.br

Para começar, em CTR houve a inclusão de um story mode, algo que não se esperaria em um jogo de corrida maluca. Nitros Oxide, um alienígena piloto de kart que se julga o melhor do universo, vai à Terra e desafia toda a turma de Crash para uma competição, em que o melhor piloto do planeta teria a "honra" de correr contra o extraterrestre. O enredo era bem simples, mas servia seu propósito de nos introduzir no universo do jogo. O modo era dividido em cinco estágios (as warp zones), cada qual com quatro pistas de corrida e um chefe.

O modo história rendia boas horas de jogo, principalmente se você quisesse conseguir todos os colecionáveis (alguém lembra das moedas CTR? Que sacrifício!) e desbloquear todos os personagens secretos. Porém, isso não impedia o jogador de testar o modo Arcade, perfeito para uma diversão mais casual. Ele permitia jogar qualquer pista quando se quisesse. A diversão aumentava quando jogávamos com amigos. O game permitia até quatro jogadores se enfrentarem nas mais doidas pistas de corrida. O sabor da vitória, a amargura da derrota, a emoção de ver um míssil indo na sua direção — tudo contribuía para que tivéssemos bons momentos, fosse sozinho, fosse rodeado de amigos.

Os gráficos do jogo foram muito elogiados na época. De fato, o detalhamento dos cenários e os efeitos visuais dos power-ups foram muito bem-feitos. Se pensarmos hoje, o game envelheceu bem, segurando as marcas do tempo melhor do que seus antecessores.

O som era um show. Quem não se lembra das risadas que os personagens davam quando passavam de seus oponentes, ou quando largavam uma armadilha nas pistas? A dublagem dava a vida aos personagens e foi incrível como, com poucas palavras, foi possível captar toda a personalidade da turma de Crash.

O grande trunfo do áudio, no entanto, não foram os efeitos, e sim a própria trilha sonora. Era incrível como as faixas conseguiam pegar o feeling das pistas, ou mesmo como a música tema era simplesmente cativante. No modo aventura, cada área das warps zones tinha sua própria variação da abertura. A transição entre uma e outra era uma das sacadas mais geniais no quesito sonoro do jogo.

Apertem os cintos!

Antes de ficar passando de mão em mão por diferentes produtoras e publicadoras, Crash fez muito sucesso no PlayStation. E Crash Team Racing certamente é um dos melhores jogos que o personagem já estrelou. Ele chegou a receber uma sequência, Crash Nitro Kart (PS2), que apesar de muito boa não conseguiu resgatar toda a emoção da corrida maluca do primeiro jogo. No fim, CTR cumpriu sua missão sendo tudo o que um jogo da época deveria ser: simples, cativante e divertido de jogar com amigos ou sozinho. Com certeza, uma pérola do saudoso tijolão cinza.

por **Thomas Schulze**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: David Vieira

Que ronquem os motores! Gran Turismo 6 está chegando ao PS3 para fechar a geração com chave de ouro

A chegada de um novo Gran Turismo é sempre uma ocasião que faz os corações sonystas baterem mais forte. Desde que o game surgiu no nosso bom e velho PSX lá no finzinho de 1997, a cada ano mais e mais aficionados por automobilismo abraçaram a série da Polyphony Digital como o simulador definitivo de corridas.

Com seus modelos de carros incrivelmente detalhados, trilha sonora empolgante e um sistema de física muito à frente de seu tempo, a série Gran Turismo caiu nas graças dos jogadores e todo lançamento da franquia já chega cercado de expectativa. Então não é surpresa alguma que Gran Turismo 6 tenha sido escolhido, com o perdão do trocadilho, como carro-chefe na linha de jogos desse fim de geração, não é mesmo?

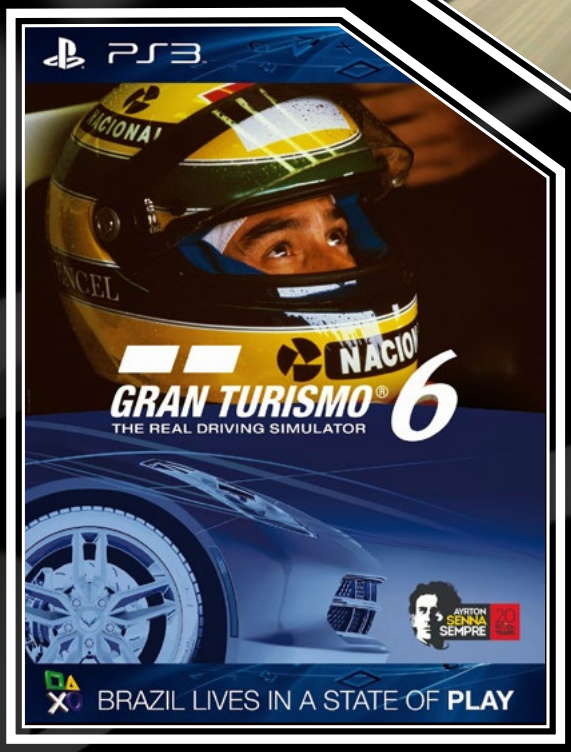
Gran Turismo nasceu dos sonhos de Kazunori Yamauchi, desenvolvedor e piloto profissional japonês que sempre desejou criar o mais realista simulador de corridas possível. Sua obsessão e dedicação acabaram tornando Yamauchi uma celebridade tanto na indústria dos games como na do automobilismo, permitindo-lhe trabalhar em parceria com montadoras famosas na divulgação de carros e no desenvolvimento de novas tecnologias tanto para os veículos como para os jogos, que se beneficiam mutuamente com suas pesquisas.

Foi dada a largada

Enquanto todos os jogadores pensavam que a conferência da Sony na Brasil Game Show 2013 ficaria restrita a reclamações e desculpas em relação ao preço do PlayStation 4 em nosso país, eis que Kazunori Yamauchi surgiu das sombras para salvar um evento que, até então, estava bem desanimado.

Nosso amigo Yamauchi sempre teve um carinho especial pelo Brasil, mas ninguém esperava que ele nos agraciasse com sua visita um dia. E não é que ele já chegou anunciando um segredo guardado a sete chaves? Bem, amigos do Blast, podem tocar o tema da vitória em suas cabeças, pois Ayrton Senna do Brasil será um personagem no próximo jogo da série!

Você pode estar se perguntando o que diabos Ayrton Senna tem a ver com o universo das corridas de carros de Gran turismo se ele saiu dos karts e foi direto para a Fórmula 3. Primeiramente: Shhh, não gaste muita massa cinzenta e apenas aproveite o fato de que um dos maiores ícones do esporte nacional assina seu nome na capa do jogo e empresta sua imagem a um novo bundle caprichadíssimo do PlayStation 3 nacional.



Além disso, Yamauchi é um grande fã do piloto, chegando a declarar que "se não fosse por Ayrton Senna, não acho que o jogo Gran Turismo teria sido desenvolvido", o que já é razão mais do que suficiente para acreditarmos que a presença de Senna não é uma simples jogada de marketing. Mais importante ainda, no jogo poderemos seguir os passos de Ayrton e competir em corridas de kart e de Fórmula 3, o que deve trazer ainda mais variedade a um jogo que já é bem robusto por natureza. Agora só falta lançarem um DLC do Alain Prost para termos alguém para humilhar nas pistas e pronto, temos o jogo perfeito.

Que ronquem os motores

No último mês de maio, na festa de celebração dos 15 anos da série Gran Turismo que rolou no icônico circuito de Silverstone, Yamauchi revelou que Gran Turismo 6 vai contar com 71 layouts de pistas espalhados por 33 circuitos. Entre os circuitos reais do jogo, teremos verdadeiros templos do automobilismo, como Nurburgring, Circuit de Spa-Francorchamps, Suzuka Circuit, Autodromo Nazionale Monza, Daytona International Speedway e até mesmo a amada Côte d'Azur, também conhecido como circuito de Mônaco, a pista que tornou Ayrton Senna famoso.

Já deu para perceber que vai levar um bom tempo até memorizarmos o traçado de todas as pistas do jogo, não é? Mas como as corridas não seriam nada sem belos carros desfilando por elas, que tal uma seleção de 1200 automóveis diferentes? Como sempre, os bólidos envolvem desde os clássicos até aqueles que só serão lançados dentro de alguns anos, fazendo a alegria dos pilotos de todas as idades e eras. Se levarmos em conta que é possível customizar os carros à vontade, construir suas próprias pistas, formar comunidades online e estender a experiência de jogo a smartphones e tablets, as possibilidades parecem virtualmente infinitas.

Tudo isso vem temperado por uma nova engine de física que promete revolucionar completamente o sistema de pneus, suspensão e aerodinâmica. Mas será que isso faz mesmo tanta diferença na prática? Afinal, todo novo jogo de corrida chega prometendo altas inovações, mas normalmente acaba se contentando em fazer mais do mesmo. Bom, Gran Turismo 6 estava disponível para teste na Brasil Game Show 2013, realizada entre 25 e 29 de outubro em São Paulo, e é claro que nós fizemos um test drive caprichado e contaremos tudo para você!

Testando Gran Turismo 6

Tive o prazer de jogar o game na BGS 2013 e já posso afirmar sem medo que se trata de um dos jogos de videogame mais belos já feitos. Além de não ficar devendo em nada para os jogos de corrida da próxima geração, em vários momentos Gran Turismo 6 toma a dianteira e deixa Driveclub e Forza 5 comendo poeira não apenas em jogabilidade mas também no visual, o que é um feito notável se levarmos em conta a diferença de hardware entre os novos consoles e o PlayStation 3.

E já que estamos falando em avanços técnicos, também é fácil perceber que a jogabilidade foi bem retrabalhada. Com as novas mecânicas de controle, dá para dizer que o game definitivamente não foi feito para os jogadores mais casuais. Passando a maioria das assistências para o modo manual (admita, auxílios automáticos são para os fracos) podemos notar que a Polyphony passou os últimos anos pesquisando exaustivamente para que a física da suspensão se aproximasse da verdadeira sensação de pilotar um carro de corrida.

Se você tem interesse em jogos de velocidade e pode comprar um volante profissional de qualidade, não pense duas vezes antes de investir nesse equipamento para jogar Gran Turismo 6. Não é como se o jogo fosse ficar devendo algo ao utilizarmos um Dual Shock normal, longe disso, mas o fato é que ao descer o pé no pedal você consegue sentir precisamente o peso do carro que está dirigindo, compensando as eventuais escapadas de traseira com uma ágil virada brusca no volante. Escalar a escada de aprendizado é um trabalho árduo mas certamente muito gratificante para aqueles que tiverem interesse de obter a experiência mais realista possível.

Mesmo sem conseguir ouvir muito bem o ronco dos motores devido ao alto som ambiente da feira, a promessa é de que os pilotos mais atentos vão conseguir guiar até de olhos fechados, simplesmente ouvindo e sentindo o que o carro está precisando só de prestar atenção aos sons do veículo. Pois é, parece que lá se vão mais alguns reais de nossos bolsos na compra de um fone de alta qualidade para apreciar o som de Gran Turismo 6 em sua plenitude...

Com um começo bem lento de próxima geração, tudo indica que Gran Turismo 6 tem motor suficiente para se manter na dianteira das simulações de corrida por uns bons anos ainda. Ao fim do meu test drive, estava até um pouco suado, mas com a sensação de que estamos prestes a receber o melhor e mais realista jogo de corrida já feito.

EXPECTATIVA
5

Gran Turismo 6 (PS3)

Desenvolvimento: Polyphony Digital
Gênero: Simulador/Corrida

Lançamento: 5 de dezembro de 2013

Chegou a Revista Xbox Blast; baixe já e saiba tudo sobre o novo **Xbox One**!

Rayman Legends

PS3

por **Rafael Neves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ítalo Lourenço

O genêro de plataforma 2D está morto? Não com a genialidade de Rayman Legends (PS3)

Talvez os jogos de plataforma sejam o gênero mais icônico do universo dos games, e a Ubisfot tem a honra de nos trazer a mais brilhante releitura recente deste nicho. Rayman Legends evolui ainda mais em relação ao seu já genial antecessor, Rayman Origins, e nos mostra o quanto "andar para a direita até o fim da fase" pode ser uma das experiências mais vibrantes do PS3. Direção de arte impecável, genialidade transbordando em casa fase e conteúdo de sobra são alguns dos elementos que fazem de Legends um motivo para não abandonar o PS3 ainda.

Salvando um mundo maluco

Se os elogios que já tecemos ainda não são o bastante para fazer Rayman se lançar nessa aventura, ainda há mais um pretexto: o enredo. Bom, isso se Ray e seus amigos Globox e os Teensies conseguirem acordar do sono de cem anos que resultou em um mundo de cabeça para baixo. Nesse século de soneca, as forças do mal fizeram a festa e aprisionaram as princesas da região. O companheiro Murfy é quem acorda a turma de heróis para livrarem o mundo dessa ameaça.

O enredo não é lá tão complexo, embora seja mais engenhoso do que "a princesa foi sequestrada, encanador, então vá salvá-la". Ainda assim, ele nos apresenta o mundo completamente pirado de Rayman, assim como seus personagens carismáticos. Há um bom número de personagens para se escolher, embora a maioria seja variações dos quatro principais. Graças a isso, temos bastante variedade para o modo multiplayer, que, infelizmente, não tem conexão online.

À direita e além

Como já dito, Rayman Legens é essencialmente um jogo de plataforma: corra para a direita até o fim da fase, ultrapassando desafios que envolvem saltos precisos e derrotar inimigos. No entanto, a genialidade do estúdio Ubisoft Montpellier aflora em cada mínimo aspecto dessa fórmula. Cada fase apresenta um desafio singular, que vai progredindo em questão de dificuldade com o decorrer do estágio. Por conta disso, alguns estágios chegam a ser bem grandes. Percorrer os menus do jogo e entrar nos quadros para acessar as fases é sempre uma chance de encontrar uma diversão única e inesperada.

Há fases cujo foco é derrotar inimigos, outros que envolvem mais exploração, tem aqueles que requerem alta velocidade, uns vão exigir domínio da técnica de flutuar no ar, há os que transformam o jogo num verdadeiro shooter e tem também épicas batalhas contra chefes gigantes. A direção do jogo é totalmente ousada, sem medo nenhum de testar desafios totalmente diferentes dos da fase anterior. Mas o destaque de Legends fica para as fases ultrapassadas em conjunto com Murfy. A fadinha verde sorridente pode interagir com elementos do cenário movendo

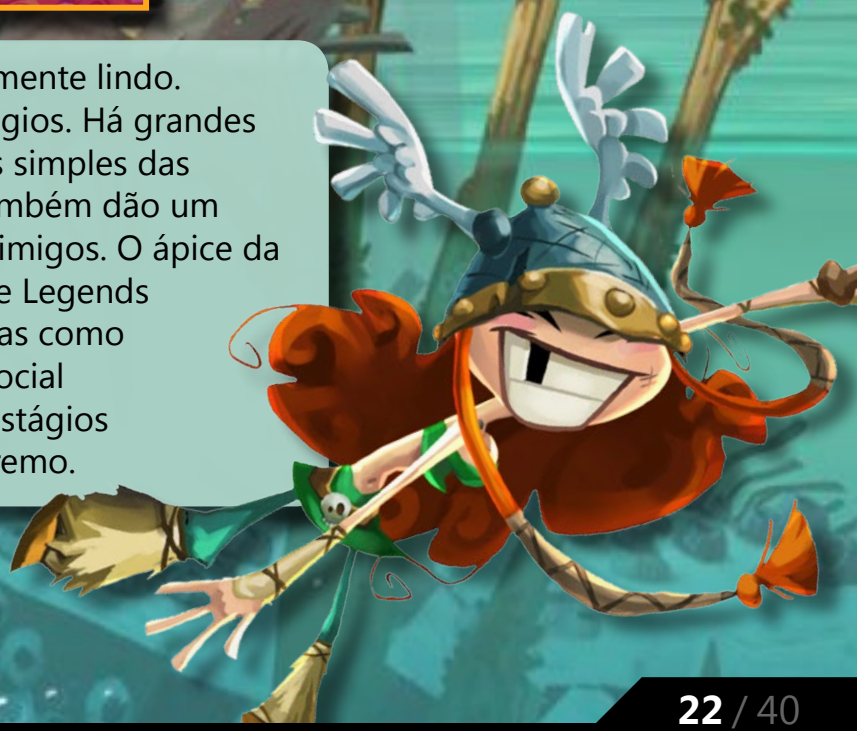
plataformas, construindo caminhos e fazendo cócegas nos inimigos. Tudo isso é acionado pelo botão quadrado, o que é uma perda em relação à versão de Wii U (console para o qual Legends foi originalmente pensado). No Wii U, Murfy é controlado pela tela de toque de maneira muito mais criativa do que usando apenas um botão do DualShock. Mesmo que funcione bem, tira um pouco do charme da utilização dessa funcionalidade. Em alguns momentos, você vai preferir que as fases não utilizem o Murfy, o que pode ser um problema, já que ele acompanha grande parte dos estágios. O multiplayer de Origins retorna em Legends com muita loucura e boas risadas com os amigos. É inviável conseguir grandes escores e encontrar todos os segredos das fases com a jogatina caótica para quatro jogadores, no entanto, o jogo pode ser perfeitamente jogado tanto sozinho quanto em grupo.

E, no geral, a jogabilidade funciona super bem. Os controles respodem rapidamente e acaba sendo divertido testar as acrobacias com Rayman e sua turma. Mas, com alguns movimentos mais complexos em momentos mais críticos da aventura, é fácil se atrapalhar. Falo de manobras como o wall jump e os golpes do ar, que podem ser caóticos ao ponto de lhe custar mortes desnecessárias.

Lindo, lindo, lindo

Rayman Origins já havia apresentado uma verdadeira obra de arte em duas dimensões, e Legends segue a tradição mostrando que visuais 2D continuam a ser, sim, uma coisa linda de se ver em alta definição. Não apenas do ponto de vista técnico, mas a direção de arte de Legens é igualmente estupenda. Os cenários são bem arquitetados, os personagens e inimigos tem um design criativo, os efeitos de luz impressionam, as animações super fluidas, os cenário variados e detalhados, e tudo é embalado com um estilo de arte que mais parece pinturas feitas à mão. Existem alguns elementos em três dimensões no jogo (como, por exemplo, os chefes)

que também são bem feitos. É tudo simplesmente lindo.
A trilha sonora também merece todos os elogios. Há grandes canções orquestradas que tornam até a mais simples das fases uma aventura épica. Efeitos sonoros também dão um charme a mais, como os loucos gritos dos inimigos. O ápice da participação da trilha sonora na qualidade de Legends são os estágios rítmicos. Sim, grandes músicas como Eye Of The Tiger (da banda Survivor) e Antisocial by Trust (do grupo Dragon Slayer) ganham estágios que seguem suas melodias. Viciantes ao extremo.



Rayman está de volta outra vez

A Ubisoft vem sendo criticada pelos seus "jogos anuais", especialmente por Assassin's Creed. Seria natural, portanto, que olhássemos torto para um novo Rayman após o ainda recente lançamento de Origins. No entanto, Legends não depeciona em matéria de criatividade. Não se trata de uma expansão de Origins, mas, sim, de uma aventura genial e original. Na verdade, talvez seja o contrário: Origins é que a expensão de Legends, pois muitos dos estágios do reboot de 2011 estão presentes como conteúdo extra de Legends. É como comprar um jogo e receber quase que dois.

Na verdade, há muitos extras em Legends. É possível coletar modelos dos inimigos, liberar desafios a mais e algumas outras surpresinhas bem interessantes que os aventureiros que chegarem ao fim do jogo terão o prazer de saber. E é altamente recomendado que você não só jogue Legends, mas vá até o fim dele, pois cada segundo investido nessa aventura vale muito a pena. É uma jornada muito divertida, inspirada, linda e que deixará muitas saudades. Rayman, quando você volta? PS

Prós

- Fases criativas e originais deixam a aventura sempre divertida;
- Multiplayer com diversas opções de personagens;
- Visuais estonteantes impressionam do início ao fim do jogo;
- Trilha sonora merece grandes elogios;
- Conteúdo vasto e diverso.

Contras

- Uso do Murfy e outras funcionalidades não é tão interessante quanto no Wii U;
- Vez ou outra, acrobacias e saltos mais complexos podem ser frustrantes.

NOTA **9.5**

Rayman Legends (PS3)

Developer: Ubisoft Montpellier
Gênero: Plataforma

PS3

por **Gabriel Vlatkovic**
Revisão: Bruno Nominato
Diagramação: Agatha Christine

Embarque na encantadora fábula de Kutaro em PUPPETEER™

Em meio a tantos arrasa quarteirões sendo lançados para os consoles atuais, algumas pérolas podem passar desapercebidas e, pior ainda, serem ignoradas por simplesmente não chamar atenção devido a suas temáticas diferentes, que destoam completamente dos tiros, carrões e cenários de tonalidade predominantemente cinza. Puppeteer, a nova criação do Japan Studio, da divisão de jogos da Sony, é mais uma vítima desse problema. Contudo, saibam que se deixarem passar esse jogo, estarão ignorando um dos melhores, senão o melhor jogo lançado para o PlayStation 3 neste ano.

Um teatro interativo

Logo de cara, notamos que Puppeteer é um jogo bem diferente do que estamos acostumados a ver por aí. Ambientada em um palco, a aventura tem dinâmica de peça de teatro, contando com um narrador e diálogos afiadíssimos e engraçados. O enredo se passa na lua e conta a história de Kutaro, um garoto que foi transformado em uma marionete sem cabeça pelo Rei Urso da Lua, que deseja capturar as almas de todas as crianças do mundo para que elas os faça companhia. O Rei Urso da Lua era um simples animal de pelúcia que pertencia à Deusa da Lua, que foi traída pelo brinquedo e desapareceu.

Kutaro e sua fiel tesoura Calibrus

Logo no início, o garoto conquista a Calibrus, uma tesoura com poderes mágicos que é a única arma capaz de derrotar o grande vilão da história. Com ajuda de Ezma Potts, uma bruxa que rouba a cena toda vez que aparece e a filha do Sol, que mais parece uma fada, Kutaro deverá viajar pela Lua em busca de fragmentos de Pedras da Lua, artefatos que dão poder ao vilão e estão sob a posse de generais maléficos que habitam o local. O jogo é dividido em sete atos com três cenas cada um, e a aventura dura cerca de 12 horas, tempo o suficiente para um jogo de plataforma bidimensional, ainda mais um tão criativo como este.

A lenda do menino sem cabeça

O herói deve atravessar diversos perigos para chegar ao seu objetivo

Como dito, além de ter sido transformado em um fantoche, Kutaro ainda perdeu a sua cabeça, de maneira que ao longo da jornada, o garoto deve encontrar objetos para encaixar em seu pescoço. De esqueletos a fatias de bolo, as cabeças utilizadas por Kutaro garantem habilidades especiais únicas ao personagem, que deve saber usá-las com sabedoria para avançar pelos desafiadores estágios do título. Além disso, no decorrer da jornada, o garoto conquista uma série de novas e divertidas habilidades que possibilitam o progresso no jogo.

Contudo, o item que rouba a cena é a própria Calibrus, tesoura mágica que Kutaro conquista no início da aventura. Com ela, o garoto pode sair cortando quase tudo que surge nos cenários, afinal, estamos falando de um teatro de fantoches, e não há o que uma tesoura não seja capaz de cortar. De nuvens, fumaça, plantas e inimigos, a Calibrus é uma arma valiosa e deve ser utilizada com sabedoria para que os desafios sejam superados.

Kutaro é controlado pelo analógico esquerdo do Dual Shock 3 e o direcional digital fica a cargo de realizar a troca de cabeça do personagem. Só é possível carregar três cabeças por vez, e cada vez que o garoto sofre algum dano, ele perde uma delas. Ao perder as três, o jogo retorna para o último checkpoint. O analógico direito serve para controlar a filha do Sol, que acompanha o garoto por quase toda a sua aventura. A personagem é capaz de explorar partes do cenário que Kutaro não é, o que ajuda a encontrar diversos segredos como novas cabeças e fases bônus espalhadas pelas cenas.

As batalhas contra chefes são espetaculares!

Falando em cenas, não pensem que Puppeteer é um jogo previsível e de jogabilidade extremamente simplificada. Cada fase apresenta desafios completamente novos e diferentes em que o personagem deve utilizar todas as suas habilidades com maestria. Além disso, mesmo em um mesmo ato, a ambientação das fases muda completamente de uma para a outra, garantindo sempre um ar de novidade para a divertidíssima jornada. De perseguições em rodovias até viagens espaciais em estrelas cadentes, o jogo surpreende e arranca sorrisos por todo seu caminho até a sua excelente conclusão.

Além disso, Puppeteer conta com algumas das mais criativas batalhas contra chefes já vistas em um jogo de plataforma, de maneira que o jogador deve pensar antes de agir e bolar estratégias para sair vivo das desafiadoras batalhas. Sim, Puppeteer pode ser um jogo de temática infantil, mas mesmo assim é mais desafiador que muito shooter por aí, em que a energia dos personagens é restaurada ao nos escondermos dos tiroteios.

Um retorno à infância

Mesmo com todas essas qualidades, talvez a maior de todas contidas em Puppeteer seja sua temática inocente e encantadora. Com um texto muito bem escrito, interpretações geniais (mesmo quando jogado em português do Brasil) e personagens extremamente carismáticos, Puppeteer é como jogar um clássico da Disney, daqueles capazes de maravilhar adultos ou crianças.

Muito variadas, todas as fases oferecem surpresas para os jogadores

Por se passar inteiramente em um teatro, os cenários mudam o tempo todo de maneira dinâmica e divertida, trazendo ainda mais imersão ao espetáculo que estamos presenciando, e para completar, os personagens interagem com

a plateia, que aplaude, vibra e vaia os acontecimentos que ocorrem durante a jornada. Para garantir ainda mais imersão aos jogadores, os gráficos e trilha sonora são estupendos, dos mais artisticamente belos já vistos no console da Sony, o que é um feito e tanto; pela primeira vez, o PlayStation 3 tem um título que vale a pena ser jogado em 3D, já que os efeitos só adicionam ainda mais elementos divertidos e imersivos à aventura.

Clássico sem precedentes

Puppeteer é o melhor jogo de plataforma do PlayStation 3 e, certamente, um dos melhores títulos já lançados para o console em seus sete anos de vida. Com um enredo espetacular, personagens divertidos, temática revolucionária e jogabilidade extremamente bem implementada, o jogo é um suspiro de criatividade em toda a indústria e deve ser jogado por qualquer um que se diga admirador de videogames. Um clássico instantâneo que se tornará muito cultuado com o tempo e que me trouxe de volta toda a magia de se jogar videogame e ser surpreendido por ondas de criatividade a todo instante.

Prós

- Jogabilidade incrível;
- Ambientação revolucionária;
- Muito criativo;
- Enredo cativante e texto brilhante;
- Dá um banho de criatividade em uma indústria que tende à homogeneização;
- Dublagem em português impecável.

Contras

- Saber que o jogo acaba e que dificilmente veremos outro tão bom nos próximos anos.

NOTA **10**

Puppeteer (PS3)

Developer: Japan Studio
Gênero: Plataforma

LittleBigPlanet™ KARTING

PS3

por ***Alberto Canen***
Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Tiffany B. Silva

A desenvolvedora Media Molecule é bem conhecida pela aclamada série LittleBigPlanet (LBP). Jogos estilo plataforma de sucesso acabam recebendo uma versão spin-off de kart, a exemplo de Crash, Sonic e Mario. Sendo assim, não foi surpresa quando LittleBigPlanet Karting foi lançado para o PlayStation 3, ano passado. Ao contrário, podemos dizer que já era esperado e aguardado inclusive.

QUANDO LITTLEBIGPLANET ENCONTRA O MUNDO DAS CORRIDAS

O pessoal da Media Molecule não deixou faltar nada do mundo de LBP em LittleBigPlanet Karting. Toda a filosofia de "jogar, criar e compartilhar" que já estávamos acostumados pode ser encontrada no jogo: customização de personagens através do popit — e agora dos carros também —, diversos itens colecionáveis para serem encontrados pelo caminho, cenário todo de papelão e cartolina como em uma peça de teatro infantil, músicas agradáveis, um tutorial simples e uma boa narração (totalmente em português) que agradará ao público de todas as idades.

Customização através do popit não poderia faltar

Não podemos esquecer do típico criador de fases, que podem ser compartilhadas online, aspecto que gera uma quantidade imensa de pistas, garantindo que nunca faltará um local diferente para competir. A criatividade dos jogadores de todo o mundo é imensa e encontramos até mesmo homenagens a jogos clássicos, como Sonic.

Green Hill Zone: homenagem a Sonic

Da mesma forma, todas as características encontradas em jogos de corrida estilo kart foram transportadas para o game: drifts, turbos, pistas em locais improváveis, modo cooperativo local e online, além dos famosos power-ups com diversas armas para atrapalhar os adversários.

A ideia é ótima, o problema todo está no fato de que mantiveram a física lenta e arrastada que funcionou perfeitamente num jogo estilo plataforma como LBP, o que não se encaixa em um game de corrida, que exige mais velocidade e agilidade. Os carros parecem pesados e com falta de tração, além de darem aqueles famosos saltos lentos, quase na gravidade lunar. Em LBP Karting, é como se a jogatina fosse toda um vídeo stop motion.

MUITA HISTÓRIA PARA CONTAR

A física do jogo pode até atrapalhar, mas não há como negar que estamos diante de um verdadeiro jogo da série LittleBigPlanet. Ao invés de colocar o jogador em pistas de corridas sem mais nem menos, o game conta com um extenso modo história com enredo divertido, típico da franquia.

Ao desbloquearmos o próximo local que nos leva à pista seguinte, também aparecem "missões paralelas", que são minigames não relacionados com o enredo. Por sinal, eles são muito divertidos e diferem da jogabilidade encontrada no modo principal. Em um momento, podemos pilotar os carros como se fossem guiados por controle remoto, com vista de cima; em outra situação, somos levados para dentro do cockpit, com visão em primeira pessoa. São diversas alternativas, que dão uma ótima variedade para o game, quebrando o clima típico de corridas de kart.

O que realmente atrapalha e irrita bastante é o tempo de carregamento entre uma ação e outra. Vamos começar um jogo novo: tela de carregamento; terminamos uma corrida: mais uma vez temos que esperar; queremos alternar o modo de jogo: já sabe, mais uma simpática e duradoura tela mostrando dicas repetidas do jogo.

DEPOIS DO ESBOÇO, ESPERAMOS PELA OBRA-PRIMA

Depois de quase um ano de lançamento, o game não fez um grande sucesso com o público, tendo vendido pouco mais de 500 mil cópias em todo mundo. Apenas 1/10 do total do primeiro LitteBigPlanet, também para o PlayStation 3. Esse insucesso nas prateleiras das lojas prova que os jogadores estão procurando por uma experiência mais competitiva quando o assunto é corrida. O mundo de LittleBigPlanet é um ótimo pano de fundo para colocarmos carros de corrida com simpáticos sackpeople, mas os karts precisam se comportar como tais ou o público irá continuar com os games do estilo que já vêm fazendo sucesso ao longo dos anos. Certamente, se a Media Molecule aproveitar o feedback dos jogadores, poderá corrigir os erros cometidos em LittleBigPlanet Karting e trazer um jogo que fará frente com as grandes franquias do estilo.

Prós

- Visual típico de LittleBigPlanet;
- Áudio agradável, com boas músicas e dublado em português;
- Modo história extenso e variado;
- Ferramentas para criação de fases;
- Modos cooperativos local e online;
- Customização de karts e personagens;
- Diversas formas de jogatina além das corridas.

Contras

- Física não age como esperado;
- Telas de carregamento muito demoradas.

NOTA FINAL **7.5**

LittleBigPlanet Karting (PS3)

Desenvolvimento: United Front Games Media Molecule
Gênero: Corrida

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Danilo Passos**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda

JOGOS USADOS são realmente um PROBLEMA?

Com o recente anúncio e, por que não, desencontro de informações sobre a política de jogos usados no Xbox One, há de se perguntar o porquê de uma jogada tão arriscada e se os jogos usados são, de fato, um problema para as produtoras de jogos. Essa demonização não é recente e a indústria faz parecer que ela seria a solução para a crise que há tanto ronda o ramo.

O ponto de vista das produtoras

Segundo as produtoras, o problema dos jogos usados se dá quando, a partir do momento em que um game é revendido, a receita gerada pela venda do mesmo não é repassada para elas. Se o mesmo jogo é revendido cinco vezes, ela deixa de gerar receita cinco vezes. Em caso de jogos novos, o valor perdido é muito alto, pois um jogo com apenas algumas semanas é revendido com uma diferença mínima ao seu valor cheio. Assim, é uma conta muito simples: se X pessoas compram o jogo usado, a produtora deixa de lucrar X vezes o preço cheio (se todos comprassem novos) ou X vezes o preço de revenda.

Para evitar essa perda de receita inicial tão grande, as produtoras criaram algumas formas para evitar a revenda tão cedo. Uma delas foi a criação do ***season pass***, onde o jogador espera de um a seis meses até ver todo o conteúdo adicional, dessa forma instigando-o a comprá-lo para ver mais da história e segurando o jogo nas mãos do jogador por mais tempo, reduzindo a oferta no mercado de jogos usados.

Outra forma encontrada foi a criação do ***online pass***, em que é cobrado apenas uma taxa para a utilização dos serviços on-line, sendo justificado como forma de manter os servidores ativos para novos jogadores e, de quebra, desmotivando possíveis compradores de jogos online, já que, em teoria, o passe mais o preço do jogo usado daria o de um jogo novo. Outros adicionam o modo multiplayer para dar uma sobrevida, aliando-o a achievements/trophies, assim alguns acabam segurando aquele jogo por muito mais tempo do que o fariam normalmente. Apesar de haver outras formas, essas são

as mais utilizadas atualmente. Do ponto de vista das produtoras, todas fazem sentido e ajudam a aumentar a rentabilidade dos seus títulos. Mas, e do ponto de vista dos jogadores? Além de não fazerem sentido, acabam estragando a imagem de uma franquia e/ou produtora.

O buraco é mais embaixo

Jogos que foram feitos pensados no modo singleplayer acabam sofrendo no seu modo campanha devido a um multiplayer mal implementado e de péssimo gosto, cuja única intenção era segurar ainda mais o jogador. DLCs que já existem no disco e que são vendidos como algo novo penalizam os compradores originais, que pagaram por um produto incompleto, apenas para serem vendidos como se fosse novidade alguns meses depois. Passes de DLCs acabam alavancando a produção dos mesmos sem, no fim, entregar um produto de igual qualidade e que, por muitas vezes, é extremamente curto. Um exemplo é o season pass de 30 dólares do Assassin's Creed 3 (metade do preço do jogo) que lhe dará pouco mais de quatro horas de jogo adicional. Tudo isto em uma tentativa de evitar que o jogador venda seu jogo usado, mas o tiro acaba saindo pela culatra, irritando a base de consumidores.

Ou seja, as produtoras tentam jogar a culpa de seus erros nos seus consumidores finais, que vendem seus jogos. Quando um jogo como Tomb Raider vende **3.6 milhões** de unidades e é visto como um fracasso de vendas pela sua produtora, é porque o problema não foram os jogos usados ou os consumidores, mas sim de sua própria gerência e planejamento errado. Não foram os jogos usados que fizeram um reboot de **Devil May Cry**, duramente criticado pelos **fãs**, que o fizeram vender abaixo das expectativas. Pelo amor de Deus, são os

fãs que não gostaram do seu produto, o mesmo público a quem se deseja vender o seu jogo.

Também não foram os jogos usados que fizeram **Resident Evil 6** fracassar, com sua estratégia de ser totalmente ação e nenhum susto. Mais uma vez, os fãs foram ignorados. Também não foram os jogos usados que fizeram **Aliens: Colonial Marines** ser um fracasso, mas sim a ingerência de um estúdio que não soube controlar suas terceirizadas. Também não foram os jogos usados que transformaram outras franquias de sucesso em fracassos de venda, e sim suas produtoras com sequências insólitas, que estavam atrás de uma grana fácil com nenhum conteúdo em troca. Aliado a isto, temos o fato de conhecermos o ***modus operandi*** de algumas produtoras. Por que comprar um jogo da Capcom hoje se daqui a menos de um ano teremos uma versão Super, Gold, etc. que contém todos os DLCs anteriores?

A utopia da redução de preços

Já os defensores acreditam que, com a restrição dos jogos usados, teríamos jogos mais acessíveis, cujo preço poderia cair para 50, 40 dólares. Não só isso, mas com uma rentabilidade certa, eles poderiam se tornar mais ousados, baixando o preço de seus jogos no fim do ciclo para valores próximos ao do Steam. Se funciona lá, por que não funcionaria nos consoles, correto? Errado! Até mesmo no Steam, os jogos são vendidos a um preço inicial de 60 dólares. A diferença é que, em um curto período de tempo, os jogos têm seus preços reduzidos de acordo com a falta de demanda, sempre tentando deixar o jogo em voga. Isso se deve, em muito, a ser um processo estritamente digital, em que os dados de venda são instantâneos, ajudando na tomada de decisão sobre cortar ou não o preço em tempo real.

Nos consoles, isso é muito mais complicado, pois se acaba produzindo os discos com uma estimativa de mercado, sem saber se eles ficarão encalhados ou venderão, gerando assim um determinado custo de produção e logístico. Mesmo com o processo de ativação online do Xbox One, não há garantia que o preço cairia tanto. Reduzir de 60 dólares para 40 dólares é uma redução de 30% do valor atual. Novamente, se 3,6 milhões de cópias do Tomb Raider a 60 dólares não foi um sucesso, imagina ter que vender 5,4 milhões de cópias a 40 dólares apenas para atingir o mesmo valor. Basta pegar qualquer lista de jogos mais vendidos e ver que poucos (ótimos) games alcançaram essa marca, ainda mais quando o preço médio era de 50 dólares. Mas, ei! Talvez muitos não atingiram essa marca justamente por causa do preço... talvez não. Está é uma discussão para os analistas.

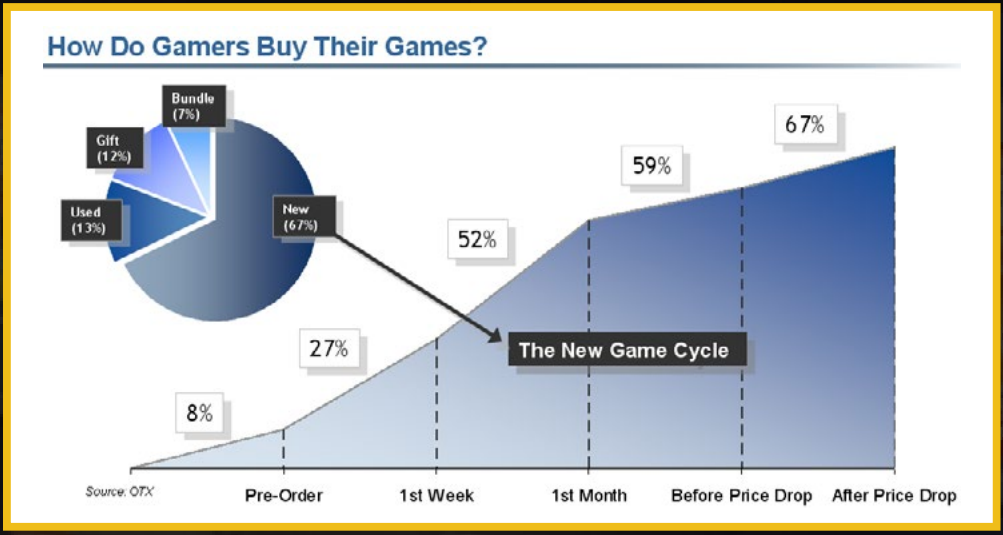


Gráfico da compra de jogos. Apenas 13% compram usado.

Jogo bom é aquele que não se vende

Enfim, em muitos mercados, os jogos usados ainda são importantes, não só para os jogadores, mas também para as produtoras que possuem os seus jogos ou franquias divulgados no boca a boca. Toda a conta das produtoras faz sentido quando se deseja proibir os jogos usados, mas antes disso é preciso melhorar sua gerência, ouvir a base de fãs e, principalmente, deixar de ser mercenários, criando DLCs que façam a diferença por um preço justo e entregar um produto final digno do valor que se cobra.

Jogo bom é aquele que guardamos na prateleira, que queremos exposto em nossa coleção. Esses sempre darão lucro. O lixo, a gente passa para frente, rezando pela alma do pobre coitado que irá jogá-lo e se arrepender em seguida.

PlayStation BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br